



REGLAMENTO DEL JUEGO DE LA OCA



1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: 25 minutos aproximadamente.

Jugadores: dos a cuatro.

Elementos: 4 fichas, un cubilete, un dado, un tablero.

2. DESARROLLO

1.- Cada participante toma su ficha y la coloca en el casillero SALIDA.

2.- Para saber quien comienza el juego, los jugadores deben tirar el dado, y moverá primero quien saque mayor puntaje. En caso de que dos o más jugadores empaten, estos deberán volver a tirar.

3.- Los participantes deben tirar el dado en su turno y avanzaran tantos casilleros como puntos hayan sacado.

4.- Los casilleros pueden ser ocupados simultáneamente por dos o mas jugadores (No se COMEN las fichas)

5.- Cuando un participante llegue a un casillero con la figura de una "OCA", deberá llevar su ficha hasta el próximo casillero que tenga la misma figura. Excepto en el casillero 56, donde aguardara hasta su próximo turno.

6.- Cada vez que un jugador llegue a una casilla que tenga algún dibujo, deberá consultar la tabla de **PREMIOS Y CASTIGOS**, y mover su ficha de acuerdo a lo indicado.

7.- Gana el juego quien llegue en primer lugar al casillero **LLEGADA**. Pero con el número exacto de puntos. Si al tirar se pasa, retrocede tantos puntos como los que se haya pasado.

PREMIOS Y CASTIGOS:

4. La OCA se pierde en el Bosque Encantado. Para seguir adelante deberá esperar, en su turno,



7. Cruzando por el puente la OCA acorta el camino y avanza hasta el casillero 12.



11. Una terrible tormenta le impide a la OCA seguir avanzando, debe esperar dos turnos para seguir su viaje.



15. Al pasar por el castillo, la Princesa le permite a la OCA cruzar por sus jardines y avanza al casillero 22.



21. Una serpiente asusta a la OCA que corre hasta el casillero 16.



23. Por parar a escuchar a la orquesta del bosque, la OCA, pierde dos turnos.



29. La gallina guía a la OCA por un atajo y esta avanza al casillero 34.



32. El mago del bosque entretiene a la OCA, que pierde un turno viendo el espectáculo.

35. La OCA, encuentra la Llave Mágica que le permite avanzar al casillero 41.



40. Una amiga de la OCA le ofrece pasar la noche en su casa a dormir! pierde tres turnos.

43. Sorpresa ¡hay que tirar otra vez el dado, si sacas mas de tres la OCA avanza directamente al casillero 48, si sacas menos de tres vuelve al casillero 34.



49. El brujo malvado utiliza su magia y envía a la OCA directamente al casillero 41.

52. La OCA agotada descansa a la sombra de un árbol, debe esperar que otro jugador pase por ese lugar para seguir. Si esta en la última posición pierde un turno.



59. Día de ¡buena Suerte! La OCA vuelve a tirar.

62. Es hora de tomar un refresco! la OCA con mas energía avanza al casillero 65.



64. Un cazador amenaza a la OCA, que espera escondida un turno para llegar a la ansiada meta.